

**UNIVERSIDAD DE PLAYA ANCHA
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES Y EXACTAS**

Vicerrectoría Académica
Dirección de Estudios e
Innovación Curricular

PROGRAMA FORMATIVO

CARRERA DE
PEDAGOGÍA EN
EDUCACIÓN MUSICAL

MÓDULO: HERRAMIENTAS TIC PARA LA VIDA
PROFESIONAL

MAYO 2015

CONFORME A ARCHIVO ORIGINAL EN VRA

Timbre de recepción DEIC

Clave y Sigla

Timbre

Vicerrectoría Académica

Amplitud del archivo

Folio

ESTRUCTURA DEL PROGRAMA FORMATIVO

NOMBRE DEL PROGRAMA FORMATIVO	HERRAMIENTAS TIC PARA LA VIDA PROFESIONAL
TOTAL DE CRÉDITOS	2
DOCENTE RESPONSABLE	Grupo de Informática Educativa, Facultad de Ciencias Naturales y Exactas, Universidad de Playa Ancha.
DATOS DE CONTACTO	
CORREO ELECTRÓNICO	jleiva@upla.cl
TELÉFONO	

COMPLEJIDAD ACTUAL Y FUTURA DE LA DISCIPLINA (JUSTIFICACIÓN)

La Universidad de Playa Ancha ha definido dentro de su modelo educativo y curricular un conjunto de competencias que deben caracterizar a todos los profesionales que en ella se titulen, por lo que estas, forman parte del perfil de todos los profesionales que en ella se forman. Estas competencias llamadas "Sello" se desarrollan en dos ejes: el institucional y el instrumental.

Las competencias instrumentales se refieren al desarrollo y dominio de habilidades asociadas a la condición de profesional en formación de nuestros estudiantes, y se orientan a la vida universitaria y a facilitar el cumplimiento de tareas de auto-formación principalmente. La Formación instrumental para el estudiante de la Universidad de Playa Ancha considera competencias en las siguientes áreas:

- **Comunicación:** Utiliza la lengua materna en contextos académicos y profesionales; Es capaz de comunicarse en un segundo idioma.
- **Utilización de TIC:** Usa TIC como recursos de trabajo; Usa las TIC para trabajar en redes; Usa las TIC para acceder a información.

En este contexto, esta asignatura tiene entonces como objetivo general, exponer a los estudiantes a un conjunto de experiencias con tecnología que les permita adquirir competencias para utilizar correctamente las TIC en el ámbito de su profesión.

Esta asignatura es fundamentalmente práctica y dinámica ya que debe ser necesariamente actualizada periódicamente para que su aporte sea significativo.

Ya no hay discusión en relación a la importancia que pueden tener las TIC en todos los ámbitos del conocimiento y en general en prácticamente toda actividad humana. Por otra parte es indiscutible que los avances en el ámbito de las TIC son vertiginosos y día a día observamos como los sistemas se vuelven más eficientes y ofrecen mayores alternativas a los usuarios. El desafío entonces en relación a las competencias Sello Instrumentales TIC es que los estudiantes tengan la posibilidad de tomar contacto con las tecnologías más actuales e innovadoras para ser capaces de dar solución a problemas propios de su quehacer profesional.

UNIDAD COMPETENCIA GENERAL

Usa TIC como recursos de trabajo; Usa las TIC para trabajar en redes; Usa las TIC para acceder a información.

Nº	SUB UNIDADES DE COMPETENCIA
1	Comprender y aplicar conceptos asociados a los Entornos Personales en Ambientes Digitales.
2	Diseñar un proyecto de Innovación y/o intervención dentro de su ámbito profesional, que considere el uso de TIC en los aspectos de creación, desarrollo y difusión de este.
3	Conocer y aplicar diversas herramientas TIC para la generación de material Multimedial.
4	Seleccionar y aplicar las herramientas TIC más idóneas para llevar a cabo proyectos de intervención y/o innovación en su ámbito profesional.

SUB UNIDAD DE COMPETENCIA	RESULTADO DE APRENDIZAJE	SABER	RANGO DE CONCRECIÓN DEL APRENDIZAJE	MEDIOS, RECURSOS Y ESPACIOS
Comprender y aplicar conceptos asociados a los Entornos Personales en Ambientes Digitales.	Comprende que es un Entorno Personal y generan sus propios entornos, utilizando herramientas informáticas. Es capaz de seleccionar, comentar, compartir y curar información de sitios Web, utilizando tecnologías para curar contenidos y marcadores sociales.	<p>Conoce las definiciones más actuales sobre los Entornos Personales y sus componentes.</p> <p>Conoce y aplica herramientas de Búsqueda, filtrado, organización y curación de contenido y expresa estrategias de uso para conseguir y/o encontrar lo que busca, procesando toda la información a su alcance.</p>	El rango de concreción del aprendizaje aceptable es 80%	<p>Laboratorio de Computación</p> <p>Eaula</p> <p>Aplicaciones Google Apps</p> <p>Zotero Evernote Scoop.it Delicious</p>
Diseñar un proyecto de Innovación y/o intervención dentro de su ámbito profesional, que considere el uso de TIC en los aspectos de creación, desarrollo y difusión de este.	Identifica la pertinencia y selecciona las herramientas TIC adecuadas para las distintas etapas de proyectos de intervención y/o innovación.	Conoce una variada gama y cantidad de recursos TIC, desde donde seleccionará los más apropiados según las necesidades de sus proyectos.	El rango de concreción del aprendizaje aceptable es 100%	<p>Laboratorio de Computación</p> <p>Eaula</p> <p>Herramientas TIC</p>
Conocer y aplicar diversas herramientas TIC para la generación de material Multimedial.	Expresa habilidades para crear diversos tipos de materiales multimediales necesarios para dar respuesta a requerimientos profesionales.	<p>Conoce y aplica herramientas multimediales asociadas a:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Imagen 2) Audio 3) Video 4) Publicación Web 	El rango de concreción del aprendizaje aceptable es 80%	<p>Laboratorio de Computación</p> <p>Eaula</p> <p>Herramientas TIC para: 1-Procesar Imagen 2-Procesar Audio 3-Procesar Video 4-Publicar en Internet.</p>
Seleccionar y aplicar las herramientas TIC más idóneas para llevar a cabo proyectos de intervención y/o innovación en su ámbito profesional.	Identifica y aplica un conjunto de herramientas TIC que son pertinentes en la ejecución de su proyecto de Intervención y/o Innovación.	<p>Identifica y se ajusta a las normativas establecidas para la entrega de documentación académica.</p> <p>Aplica diversas herramientas para el</p>	El rango de concreción del aprendizaje aceptable es 100%	<p>Laboratorio de Computación</p> <p>Eaula</p> <p>Software Ofimático para la</p>

	Usa herramientas TIC y expresa habilidades para difundir su proyecto públicamente.	formato de documentos.		producción de materiales académicos. Software especializado para la producción de materiales en formato Digital.
--	--	------------------------	--	---

MODELO GENERAL DE RÚBRICA

Estándares y rúbricas:

Para organizar los procesos evaluativos en todas sus formas, se ha definido previamente una escala que orienta el proceso de construcción de rúbricas a partir de la definición de un estándar de desempeño para la competencia. Un estándar es una declaración que expresa el nivel de logro requerido para poder certificar la competencia ante la secuencia Curricular. El estándar de desempeño se refiere a cada una de las competencias y operacionaliza los diversos indicadores o capacidades que las describen. La siguiente tabla da cuenta del modelo de construcción general de rúbricas.

E Rechazado	D Deficiente	C Estándar	B Modal	A Destacado
1,0 - 2,9	3,0 - 3,9	4,0 - 4,9	5,0 - 5,9	6,0 - 7,0
No satisface prácticamente nada de los requerimientos del desempeño de la competencia.	Nivel de desempeño por debajo del esperado para la competencia.	Nivel de desempeño que permite acreditar el logro de la competencia.	Nivel de desempeño que supera lo esperado para la competencia; Mínimo nivel de error; altamente recomendable.	Nivel excepcional de desempeño de la competencia, excediendo todo lo esperado.
Menor al 50%	55%	65%	75%	85%

PLAN EVALUATIVO

En el desarrollo de este módulo se modelarán los siguientes tipos de evaluación:

Autoevaluación: Que se refiere a la auto percepción que cada estudiante tiene de su propio aprendizaje, desempeño y nivel de logro. Es muy importante lograr que estos estudiantes sean más autónomos y autocríticos para poder alcanzar adecuados modelos formativos que los proyecten como mejores profesionales.

Heteroevaluación: Referida a la evaluación que los académicos encargados del módulo realizan a cada uno de sus estudiantes, es la más utilizada en la cualquier comunidad educativa y su implantación tan fuertemente arraigada está dada por la consecuencia natural de la relación maestro y aprendiz.

Coevaluación: Referida a la evaluación que los propios estudiantes realizan de cada uno de sus compañeros con los cuales les ha correspondido a trabajar en equipo o convivir en el medio formativo.

Instrumentos de Evaluación del módulo.

SE DEFINEN INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN ACORDES CON LAS METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS PROPUESTAS POR LOS DOCENTES

- Lista o Pautas de Cotejo (Check-list), Lista de los aspectos a ser observados en el desempeño del estudiante.
- Portafolio de Evidencia: El portafolio es un instrumento que permite la compilación de todos los trabajos realizados por los estudiantes durante un curso o disciplina. En el pueden ser agrupados datos de vistas técnicas, resúmenes de textos, proyectos, informes, anotaciones diversas. El portafolio incluye, también, las pruebas y las autoevaluaciones de los alumnos.
- Proyecto: El proyecto es un instrumento útil para evaluar el aprendizaje de los participantes. El proyecto puede ser propuesto individualmente o en equipo. En los proyectos en equipo, además de las capacidades ya descritas, se puede verificar, por ejemplo, la presencia de algunas actitudes tales como: respeto, capacidad de oír, tomar decisiones en conjunto, solidaridad, etc.
- Mapas Conceptuales: Los mapas conceptuales son recursos esquemáticos para representar un conjunto de significados conceptuales incluidos en una estructura de proposiciones.
- Pruebas o Certámenes: Tiene por finalidad verificar la habilidad de las personas para operar con los contenidos aprendidos, a través de acciones más elaboradas y complejas.
- Exposición: La exposición se puede definir como la manifestación oral de un tema determinado y cuya extensión depende de un tiempo previamente asignado y, además, la forma en que el expositor enfrenta y responde a las interrogantes planteadas por los oyentes. Este instrumento de evaluación para su aplicación óptima obliga al evaluador a ser mas objetivo, definir criterios de evaluación y abstraerse de prejuicios que pueda tener sobre el evaluado.

SUB COMPETENCIA	Lista o Pautas de Cotejo	Portafolio de Evidencia	Mapas Conceptuales	Pruebas o Certámenes	Exposición
1			30%	70%	
2	50%	50%			
3		100%			
4	25%	50%			25%

ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS RECURSOS DIDÁCTICOS	ACTIVIDADES: PRIORIZAR DE LA MÁS SIMPLE A LA MÁS COMPLEJA, PRIORIZARLAS; INDICAR LA ACTIVIDAD DE INICIO, SEGUIMIENTO Y LA FINAL.
--	---

	SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
Demostraciones Prácticas	Conceptos, definiciones y modelos a través de ejemplos	Registrar puntos críticos, replicar tareas y/o procesos	Proactivo, colaborativo y comprometido con su aprendizaje
Tutoriales Guiados	Conceptos, definiciones, Procesos y Recursos.	Vincularse con las herramientas asociadas al tutorial, Extrapolar	Proactivo, autosuficiente en su aprendizaje
Trabajos Prácticos	Procedimientos, Herramientas, Metodologías.	Aplicar y/o descubrir conocimientos, Trabajar colaborativamente	Comprometido, proactivo, colaborativo, Empático
Resolución y/o estudio de Casos	Contextos, Problemáticas, Herramientas, Alternativas de solución	Analizar, identificar, seleccionar y proponer soluciones a casos de estudio.	Reflexivo, comprometido, colaborativo, automotivado, autosuficiente.
Exposiciones con apoyo de PCI	Técnicas según Contextos, Conceptos, Dominio de la temática involucrada, Herramientas y recursos	Expresar ideas y sintetizar contenidos	Creativo, colaborativo, Convincente y coherente
Talleres de Aplicación-creación	Proyectos Temáticos	Organizar y gestionar	Creativo, comprometido, autosuficiente colaborativo, persistente

CALENDARIZACIÓN (ASOCIADA A BIBLIOGRAFÍA)

FECHA	TEMA O CONTENIDO	BIBLIOGRAFÍA
Semana 1	Presentación del Curso e Inducción sobre la formulación de Proyectos.	<p>1.Haugland, C., Gjos, T., Hagen, S., Ronning, A., Samset, K., Sletten, E., ... Strand, A. (1993). Enfoque del Marco Lógico como herramienta para planificación y gestión de proyectos orientados por objetivos. <i>Scientia Et Technica</i>.</p> <p>2. LEÓN GUERRERO, M. J., & DEL CARMEN LÓPEZ LÓPEZ, M. (2014). Criterios para la Evaluación de los Proyectos de Innovación Docente Universitarios. (Spanish). <i>Estudios Sobre Educacion</i>, 2679-101.</p> <p>3. DEL ROSARIO LANDÍN MIRANDA, M. (2015). El Proyecto Aula. Una propuesta de innovación para la docencia y la formación profesional. (Spanish). <i>Educación (10199403)</i>, 24(46), 117-131.</p>
Semana 2	Conoce las definiciones más actuales sobre los Entornos Personales y sus componentes.	<p>1.Ruiz-Palmero, J., Sánchez Rodríguez, J., & Gómez García, M. (2013). ENTORNOS PERSONALES DE APRENDIZAJE: ESTADO DE LA SITUACIÓN EN LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE MÁLAGA. (Spanish). <i>Pixel-Bit, Revista De Medios Y Educacion</i>, (42), 171-181.</p> <p>2.Tello Díaz-Maroto, I., de Miguel Barcala, L., & López Carrillo, M. D. (2012). ENTORNOS PERSONALES DE APRENDIZAJE EN EL ESPACIO EUROPEO DE EDUCACIÓN SUPERIOR. (Spanish). <i>RIED: Revista Iberoamericana De Educación A Distancia</i>, 15(2), 123-142.</p> <p>3.Cabero Almenara, J. (2013). EL APRENDIZAJE AUTORREGULADO COMO MARCO TEÓRICO PARA LA APLICACIÓN EDUCATIVA DE LAS COMUNIDADES VIRTUALES Y LOS ENTORNOS PERSONALES DE APRENDIZAJE. (Spanish). <i>Teoría De La Educación. Educación Y Cultura En La Sociedad De La Información</i>, 14(2), 133-156.</p> <p>4.Llorente Cejudo, M. C. (2012). El e-learning 2.0: de la tecnología a la metodología. (Spanish). <i>@Tic.Revista D'innovació Educativa</i>, (9), 1-7. doi:10.7203/attic.9.1939</p>
Semana 3	Conoce y aplica herramientas de Búsqueda, filtrado, organización y curación de contenido y expresa estrategias de uso para conseguir y/o encontrar lo que busca, procesando toda la información a su alcance.	<p>1.HERNÁNDEZ-PÉREZ, T., PACIOS, A. R., VIANELLO, M., ORTEGA, R. A., & GOROSPE, M. R. (2011). La formación en alfabetización en información en las aulas universitarias: el caso de la UC3M. (Spanish). <i>Scire</i>, 17(2), 27-37.</p> <p>2.Plaza, J. G., Ruiz, M. A., & Mateus, S. P. (2011). Modelo para búsqueda y recuperación semántica en bibliotecas digitales. (Spanish). <i>Revista Facultad De Ingeniería - UPTC</i>, 20(30), 31-39.</p> <p>3. Gómez-Loperena, S., & Alcocer-Tinajero, M. I. (2013). VALIDACIÓN DE FUENTES ACADÉMICAS DE INTERNET: INVESTIGACIÓN CON DOCENTES Y ESTUDIANTES DE LA UAT, CAMPUS VICTORIA. (Spanish). <i>Revista Cienciauat</i>, 25(1), 23-28.</p> <p>4.Orduña-Malea, E., Serrano-Cobos, J., & Lloret-Romero, N. (2009). Las universidades públicas españolas en Google Scholar: presencia y evolución de su publicación académica web. (Spanish). <i>El Profesional De La Información</i>, 18(5), 493-500. doi:10.3145/epi.2009.sep.02</p>
Semana 4	PRUEBA ONLINE	

Semana 5	DEFINICIÓN DE PROYECTO INTERVENCIÓN Y/O INNOVACIÓN. DE	<p>1.Haugland, C., Gjos, T., Hagen, S., Ronning, A., Samset, K., Sletten, E., ... Strand, A. (1993). Enfoque del Marco Lógico como herramienta para planificación y gestión de proyectos orientados por objetivos. <i>Scientia Et Technica</i>.</p> <p>2. LEÓN GUERRERO, M. J., & DEL CARMEN LÓPEZ LÓPEZ, M. (2014). Criterios para la Evaluación de los Proyectos de Innovación Docente Universitarios. (Spanish). <i>Estudios Sobre Educacion</i>, 2679-101.</p> <p>3. DEL ROSARIO LANDÍN MIRANDA, M. (2015). El Proyecto Aula. Una propuesta de innovación para la docencia y la formación profesional. (Spanish). <i>Educación (10199403)</i>, 24(46), 117-131.</p>
Semana 6	Conoce y aplica herramientas multimedias asociadas a: IMAGEN 1	<p>1.Valdés-Miranda Cros, Claudia; Plasencia López, Zoe.(2010).Photoshop CS4 :técnicas de retoque y montaje. (Spanish). Anaya Multimedia.</p> <p>2.Cristina Restrepo Acevedo, I. (2012). Arte digital y educación artística: emergencia de nuevas prácticas pedagógicas en la ciudad de Medellín. (Spanish). <i>Digital Art and Art Education: Emergence of New Pedagogical Practices in Medellín City. (English)</i>, 36, 104-126.</p>
Semana 7	Conoce y aplica herramientas multimedias asociadas a: IMAGEN 2	<p>1.Valdés-Miranda Cros, Claudia; Plasencia López, Zoe.(2010).Photoshop CS4 :técnicas de retoque y montaje. (Spanish). Anaya Multimedia.</p> <p>2.Cristina Restrepo Acevedo, I. (2012). Arte digital y educación artística: emergencia de nuevas prácticas pedagógicas en la ciudad de Medellín. (Spanish). <i>Digital Art and Art Education: Emergence of New Pedagogical Practices in Medellín City. (English)</i>, 36, 104-126.</p>
Semana 8	Conoce y aplica herramientas multimedias asociadas a: AUDIO	<p>1. Alameen, G. (2007). Audacity. <i>TESL-EJ</i>, 11(June), 1-11.</p> <p>2. Molina, C. M. (2012). Aprendizaje cooperativo de la creatividad publicitaria a través de anuncios audio y/o visuales. (Spanish).@<i>Tic.Revista D'innovació Educativa</i>, (8), 32-38. doi:10.7203/attic.8.1645</p> <p>3. Ornellas, A., & César Muñoz Carril, P. (2012). APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS AUDIOVISUALES COLABORATIVOS EN UN ENTORNO E-LEARNING. Análisis de una experiencia desarrollada en la Universitat Oberta de Catalunya. (Spanish). <i>Innovacion Educativa</i>, (22), 143-156.</p>
Semana 9	Conoce y aplica herramientas multimedias asociadas a: VIDEO 1	<p>1. Ornellas, A., & César Muñoz Carril, P. (2012). APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS AUDIOVISUALES COLABORATIVOS EN UN ENTORNO E-LEARNING. Análisis de una experiencia desarrollada en la Universitat Oberta de Catalunya. (Spanish). <i>Innovacion Educativa</i>, (22), 143-156.</p> <p>2. Adobe Premiere Pro CS6 / The Official Training Workbook from Adobe Systems. San Jose, CA: Adobe Press, 2013.</p>
Semana 10	Conoce y aplica herramientas multimedias asociadas a: VIDEO 2	<p>1. Ornellas, A., & César Muñoz Carril, P. (2012). APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS AUDIOVISUALES COLABORATIVOS EN UN ENTORNO E-LEARNING. Análisis de una experiencia desarrollada en la Universitat Oberta de Catalunya. (Spanish). <i>Innovacion Educativa</i>, (22), 143-156.</p> <p>2. Adobe Premiere Pro CS6 / The Official Training Workbook from Adobe Systems. San Jose, CA: Adobe Press, 2013.</p>
Semana 11	Conoce y aplica herramientas multimedias asociadas a: PUB. WEB	<p>1.Garcia, C. S. (2007). Blogs, los nuevos Colegios Invisibles (Espacios de creación, diálogo y aprendizaje). (Portuguese). <i>Cadernos De</i></p>

		<p><i>Biblioteconomía, Arquivística E Documentação</i>, (1), 23-37.</p> <p>2. Hudak-David, G. (2014). WordPress: The Missing Manual. <i>Technical Communication</i>, 61(2), 130-131.</p> <p>3. Jones, K. L., & Alida-Farrington, P. (2011). Chapter 3: WordPress Cookbooks: Tips, Tricks, and Plugins. <i>Library Technology Reports</i>, 47(3), 22-33.</p>
Semana 12	Conoce y aplica herramientas multimedia asociadas a: HERR. WEB	<p>1. García, C. S. (2007). Blogs, los nuevos Colegios Invisibles (Espacios de creación, diálogo y aprendizaje). (Portuguese). <i>Cadernos De Biblioteconomía, Arquivística E Documentação</i>, (1), 23-37.</p> <p>2. Hudak-David, G. (2014). WordPress: The Missing Manual. <i>Technical Communication</i>, 61(2), 130-131.</p> <p>3. Jones, K. L., & Alida-Farrington, P. (2011). Chapter 3: WordPress Cookbooks: Tips, Tricks, and Plugins. <i>Library Technology Reports</i>, 47(3), 22-33.</p>
Semana 13	PRESELECCIÓN DE TRABAJOS	<p>1. Rodríguez Sánchez, Y., Crespo Ramírez, R. J., Piloto Rodríguez, R., & Guerra Ávila, E. (2010). Revistas Científicas de Ciencia e Innovación Tecnológica: metodología para la evaluación de publicaciones científicas. (Spanish). <i>Ciencias De La Información</i>, 41(1), 21-26.</p>
Semana 14	PREPARACIÓN PROYECTO FINAL I.	
Semana 15	PREPARACIÓN PROYECTO FINAL II.	
Semana 16	SEMINARIO DE PRESENTACIÓN DE TRABAJOS.	<p>1. Rodríguez Sánchez, Y., Crespo Ramírez, R. J., Piloto Rodríguez, R., & Guerra Ávila, E. (2010). Revistas Científicas de Ciencia e Innovación Tecnológica: metodología para la evaluación de publicaciones científicas. (Spanish). <i>Ciencias De La Información</i>, 41(1), 21-26.</p>
Semana 17	EXÁMENES Y PRUEBAS ATRASADAS.	
Semana 18	EXÁMENES DE REPETICIÓN.	

PERFIL DOCENTE

Cada Actividad Curricular requiere de un docente que cumpla con ciertos requisitos mínimos para su ejecución.

SUB UNIDAD DE COMPETENCIA	HORAS PRESENCIALES	HORAS PLATAFORMA	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ESTUDIANTE
Comprender y aplicar conceptos asociados a los Entornos Personales en Ambientes Digitales.			
Diseñar un proyecto de Innovación y/o intervención dentro de su ámbito profesional, que considere el uso de TIC en los aspectos de creación, desarrollo y difusión de este.			
Conocer y aplicar diversas herramientas TIC para la generación de material Multimedial.			
Seleccionar y aplicar las herramientas TIC más idóneas para llevar a cabo proyectos de intervención y/o innovación en su ámbito profesional.			
TOTALES	45	27	36